

미국 유아원 아동의 미디어 시청과 상상놀이성간의 관계

The Relationships Between Use of Visual Media and
Imaginative Playfulness in American Preschool Children

신나리(Nary Shin)¹⁾

ABSTRACT

Ecological predictors of imaginative playfulness were researched to test relationships among preschoolers' individual characteristics, socioeconomic status, their visual media use, and their imaginative playfulness. Data were collected from 202 primary caregivers and head teachers in childcare centers in Michigan, U. S. A. Use of visual media was coded by the program categorization of Anderson et al. (2001) and the Television and Movie Violence Rating Scale (Huesmann et al. 2003). Imaginative playfulness was rated by the adapted Playfulness Scale (Barnett 1990). Results of hierarchical regression showed that child characteristics of age and gender predictors contributed to their imaginative playfulness. On the other hand, children's visual media use and socioeconomic status of their families did not predict their imaginative playfulness.

Key Words : 미디어 시청(media use), 상상놀이성(imaginative playfulness), 생태학적 변인(ecological predictors).

I. 서 론

놀이는 아동 발달에서 가장 중심이 되는 행동으로서, 아동의 학습과 발달을 촉진시키는 교육적인 역할뿐만 아니라 그들의 발달을 반영하는 활동으로서 이해되어 왔다. 다양한 놀이의 유형들 중 상상놀이는 유아기 아동들에게서 가장 많이 보이는 놀이이다(Bergen, 1987). 상상놀이와

관련된 여러 가지 변인들 중에서 아동의 놀이 환경은 상상놀이가 지니는 물리적·사회적·문화적 환경에 적응하는 기능으로 인해 그 중요성이 강조되어 왔다. 특히 현대의 놀이 이론은 아동기에 놀이가 왜 존재하는지를 설명하기 위한 단순한 설명을 넘어서서 놀이가 아동 발달에 지니는 역할을 알아보고, 놀이 행동의 선행 요건을 밝히는 데 초점을 두고 있는 바 상상놀이에 영향을

¹⁾ 미시간 주립대학교 국제전문인 프로그램 연구원

Corresponding Author : Nary Shin, #1 International Center, Michigan State University, East Lansing, MI 48824, U.S.A. E-mail : shinnary@msu.edu

미치는 환경 요인에 대한 관심은 지속적으로 고조되어 왔다.

현대 사회에서 아동을 둘러싼 가장 보편적인 환경 중 하나로서 텔레비전을 꼽을 수 있다. 예컨대, 미국 아동들이 수면 다음으로 가장 많은 시간을 할애하는 활동이 바로 텔레비전 시청으로(Singer & Singer, 1983), 텔레비전은 아동 발달에 영향을 미치는 대표적인 중요한 환경 요인 중 하나이다. 특히 상상놀이와 관련하여 텔레비전은 의식의 흐름상 상상놀이와 같은 역할을 수행함으로써 상상놀이에 상응하거나 심지어는 이를 대체할 수 있는 활동으로서 인식되기도 한다(Singer & Singer, 1981). 이에 텔레비전은 아동의 상상놀이에 영향을 미치는 주요 환경적 요인으로서 오랜 시간 관심의 초점이 되어왔다.

그렇다면 과연 텔레비전 시청이 아동의 상상놀이에 미치는 영향은 어떠한가? 전통적으로 텔레비전의 긍정적인 영향에 관심을 둔 학자들은 아동들이 텔레비전을 시청함으로써 다양한 놀이의 소재 및 각종 아이디어를 얻을 수 있으며, 결과적으로 상상놀이에 보다 자주 참여하게 된다고 보았다(Huston & Wright, 1998; Johnson, Christie & Yawkey, 1999). 그러나 대부분의 놀이 학자들은 텔레비전이 가지는 영상매체로서의 특성을 고려하여 볼 때, 텔레비전 시청이 상상놀이의 질에 부정적인 영향을 미친다고 주장한다. 예를 들어, 아동들의 경우 성인에 비해 인지적인 능력이 제한된 관계로 빠르게 진행되는 텔레비전상의 이야기 전개를 완전하게 이해하기 힘들다. 이 때문에 아동들은 전반적인 내용보다는 액션 장면과 같이 주로 시각적으로 자극적인 장면들을 단편적으로 기억하게 되며, 이러한 장면들이 상상놀이 중에 주로 표현되게 되고, 결과적으로 공격적이고 단순한 놀이 행동을 주로 보일 수 있다(Greenfield & Beagles-Roos, 1988; Honig,

Fitzgerald & Brophy-Herb, 2001). 또한 아동들의 텔레비전 시청은 조작에 의한 직접적인 경험이 아닌 인지적으로 수동적인 간접 경험에 해당하게 된다. 즉, 아동들이 텔레비전을 통해서 시청한 것이 상상놀이 중에 표현될 때에는 간접적으로 경험한 정보를 주로 모방하는 데 그치게 되므로, 결과적으로 단순하고 창의적이지 못한 놀이 행동이 되는 경우가 많다고 지적되어 왔다(Singer, 1980). 특히 최근 들어 아동들의 놀이감이 텔레비전을 포함한 각종 미디어와 관련된 캐릭터 등을 중심으로 제작되고 있는데, 이런 놀이감을 상상놀이의 가작화 대상으로 이용될 때에는 높은 구조성으로 인해서 상상놀이 시의 놀이 행동이 반복적이며 제한적이라고 보고되고 있다(Greenfield 등, 1990). 결론적으로, 텔레비전에서 시청한 것이 상상놀이 중에 표현되는 경우, 대부분 내용 전개가 단순하고, 창의적이지 못하고, 상상력이 떨어지며, 반복적이고, 공격적인 특성을 갖는다고 비판하여 왔다(Singer & Singer, 1981; Singer, Singer & Rapaczynski, 1984; Valkenburg, Vooijs, & van der Voort, 1992; Zuckerman, Singer & Singer, 1980).

다시 말해, 상상놀이는 아동들의 텔레비전 시청으로 인해 상상놀이의 빈도는 증가할 수 있으나, 그 질적인 면에서는 부정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 그러나 텔레비전 시청이 상상놀이의 질에 미치는 영향은 상상놀이의 양에 미치는 영향 연구에 비해 개념적인 수준에서 논의되었을 뿐 경험적으로 거의 연구되지 않은 실정이므로 이에 대한 연구가 요구된다고 하겠다. 이에 본 연구에서는 상상놀이의 질을 개념화, 수량화하기 위한 구인으로서 Lieberman(1977)에 의해 개발된 이후 널리 이용되어 온 놀이성(playfulness)을 선정하여(유애열, 1994), 아동의 시청이 그들의 상상놀이의 질에 미치는 영향을

밝혀보고자 하였다.

이 같은 연구 목적을 위해 진행된 본 연구의 경우, 전통적인 아동들의 미디어 시청에 관한 연구와 비교하여 볼 때 다음과 같은 세 가지 측면에서 특징을 갖는다.

첫째로, 전통적으로 아동들의 미디어 시청 관련 연구에서 주로 연구되어 온 매체는 텔레비전이다. 텔레비전이 현대 사회에서 가장 일반적이고 시청이 용이한 매체인 것은 사실이나 유일한 매체는 아니다. 특히 다양한 형태의 미디어가 보다 일반화되어 가는 현 시대에서, 텔레비전 이외의 미디어 사용은 어린 아동들에게도 매우 일반적이며(양영희, 1992; Leichter 등, 1985; Morley, 1986), 각 매체의 사용은 다른 매체 사용에 서로 영향을 미친다고 알려져 있다(Funk, 2001). 따라서 본 연구에서는 텔레비전뿐만 아니라 아동들의 비디오 및 DVD 시청을 포함함으로써 보다 포괄적인 아동의 미디어 시청에 관한 영향 연구를 시도하였다.

둘째로 아동들의 미디어 시청의 영향 연구들을 살펴보면, 아동들이 시청하는 프로그램의 특성에 따라 그 영향이 달라짐이 일관되게 밝혀져 왔다. 일반적으로 아동을 위한 우수하게 제작된 교육용 프로그램의 경우 아동의 학업 성취와 관련된 수·언어 능력 및 친사회적 행동을 증진시키는 반면, 공격성으로 대표되는 낮은 질의 프로그램의 시청은 아동들의 공격성뿐 아니라 충동성 및 주의력 결핍 등의 행동에 영향을 미치는 것으로 알려져 왔다(Huston & Wright, 1998). 그러나 이러한 프로그램 특성에 따른 연구들은 미국 프로그램의 경우 세서미 스트리트(Sesame Street) 등과 같이 일부 특정 프로그램을 중심으로 이루어졌거나, 실험실 연구를 위해 특별히 제작된 프로그램에 관한 효과 연구에 기초한 것이 대부분이며(Hearold, 1986; Paik & Comstock, 1994; Singer

& Singer, 1994; Zill, Davies & Daly, 1994), 아동들의 전반적인 시청 유형(viewing diet)을 살펴보고, 이를 기초로 실제 아동들이 시청하는 프로그램별 시청량에 따른 영향을 고려한 연구는 거의 없는 실정이다(정미라 외, 2002). 따라서 본 연구는 각 아동이 시청하는 프로그램별 시청 현황을 고려함으로써, 보다 실제적이고 포괄적으로 프로그램별 영향을 살펴보고자 한다.

마지막으로 본 연구는 인간발달 생태학을 그 이론적 기초로 하였다. 인간발달 생태학에 따르면, 아동은 자신을 중심으로 동심원 구조로 둘러싼 여러 가지 수준의 환경과 상호작용하며 발달한다(Bronfenbrenner, 1979). 이를 기초로 Luster와 Oh(2001)는 환경의 수준을 아동 개인의 특성, 가족 내 맥락, 가족 외 맥락, 거시 맥락에 걸친 환경 체계로 분류하고, 각 수준에서 중요한 요인들을 선정하여 그 영향을 함께 고려하는 것이 중요하다고 주장하였다. 이를 기초로 본 연구에서는 아동의 미디어 시청 및 상상놀이에 영향을 미칠 수 있는 기타 생태학적 요인을 아동 자신의 수준과 가족 수준에서 포함하였다. 이를 위해 선행 연구에 기초하여 아동의 미디어 시청 이외에 아동 수준에서는 연령, 성별, 및 출생 순위가, 가족 수준에서는 사회경제적 계층 변인인 부모의 학력, 수입 및 직업이 상상놀이성에 영향을 미치는 변인으로 선정되었다.

이상의 연구 목적에 따른 본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 아동의 프로그램 유형별 미디어 시청량은 어떠한가?
- <연구문제 2> 아동의 연령·성별 및 출생 순위는 상상놀이성과 관계가 있는가?
- <연구문제 3> 부모의 학력, 수입 및 직업 수준은 아동의 상상놀이성과 관계가 있는가?

<연구문제 4> 아동이 시청하는 프로그램의 유형과 아동의 상상놀이성과 관계가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구의 자료는 미국 미시간 소재 유아원 및 탁아소에 다니는 3-5세 아동 202명을 대상으로 하여, 대상 아동들의 일차 양육자 202명 및 이들이 출석하는 기관의 주교사 43명으로부터 수집되었다. 참여한 202명 아동의 평균 연령은 52.24개월로서, 36개월부터 72개월까지 분포되었으며, 남아가 104명(51.5%), 여아가 98명(48.5%)이었다. 인종 면에서 보면, 전체 아동 중 백인 아동이 171명으로 가장 많았으며(84.7%), 흑인이 3명(1.5%), 히스패닉이 6명(3.0%), 동양인이 13명(6.4%), 기타가 9명(4.4%)이었다. 출생 순위 면에서는 첫째가 119명으로 제일 많았고(58.9%), 둘째가 50명(24.8%), 셋째가 22명(10.9%), 넷째 이상이 11명(5.5%) 순이었다.

참여 아동의 어머니의 나이는 평균 35세로서, 20세부터 52세까지 분포하였으며, 평균 16.50년의 교육년수를 보고 하였다. 위탁모를 포함한 202명의 어머니 중 147명이 취업모(비상근 포함)였으며(72.6%), 이들의 평균 수입은 27,407.92불($SD=26,506.73$ 불), 직업 수준을 말해주는 직업 명망도는 61.28($SD=21.51$)이었다. 참여 아동의 아버지의 경우 별거 및 이혼 가정들을 제외한 181가정의 아버지의 나이는 평균 37.07세로서, 24세부터 55세까지 분포하였으며, 평균 16.55년의 교육을 받은 것으로 보고되었다. 이들의 평균 수입은 61,790.12불($SD=39,786.60$ 불), 직업 명망

도는 65.71($SD=23.48$)이었다.

2. 연구 도구

1) 아동특성

본 연구에서는 미디어 시청 및 놀이성과의 관계에 공헌하는 아동특성에 관한 변인으로서 아동의 연령 및 성별, 그리고 출생 순위가 선정되었으며, 아동의 일차 양육자가 부모 대상 질문지를 이용하여 보고하였다.

2) 사회경제적 계층

사회경제적 계층은 전통적으로 사용되어 온 각 가정의 수입, 학력 및 직업 변인이 선정되었으며, 아동의 일차 양육자에 의해 부모 대상 질문지를 이용하여 보고되었다. 수입은 가구당 연봉을 이용하였는데, 연봉의 범위(0-250,000불) 및 표준편차(45,540.35불)가 상당히 컸으므로 Z 점수로 변환하여 분석하였다. 교육은 가장의 초등학교부터 최종 학력까지의 총 교육년수를 이용하였다. 직업의 경우 직업 수준을 수량화하는 대표적인 척도인 Duncan(1961)의 사회경제색인(Socioeconomic Index)을 이용하여 직업 명망도(occupational prestige)를 측정하였다. 이를 이용하여 가장의 직업을 1에서 96점으로 수량화하였는데, 높은 점수의 직업일수록 높은 사회적 명망도를 나타내었다. Duncan의 사회경제색인의 경우, 비록 오래전에 개발된 척도이기는 하나 직업의 순위를 수량화하는데 최근까지 전통적으로 쓰여 오는 도구라는 점에서(Lemelle, 2002) 본 연구에서도 사용되었다. 가장 선정의 기준은 부모들 중 성별에 상관없이 수입이 많은 이로 선정하였으며, 부모의 수입이 동일한 경우는 직업 명망도가 높은 이로 선정하였다.

3) 미디어 시청

각 아동이 시청한 프로그램은 그 특성에 따라서 서로 다른 유형으로 분류되어 프로그램 유형별로 각 아동이 시청한 시청량이 산출되었다.

(1) 코딩

본 연구에서는 아동들이 시청한 프로그램을 주요 대상 시청자, 프로그램 목적 및 공격성의 세 가지 특성 면에서 분석하여 유형화하였다. 프로그램의 대상 시청자 및 프로그램의 목적에 대한 코딩은 Anderson 및 그의 동료들(2001)이 프로그램 분류를 위하여 그들의 초기 텔레비전 영향 연구(Center for Research on Influences of Television on Children, 1983)부터 지속적으로 이용해 온 텔레비전 프로그램 분류에 대한 조작적 정의가 사용되었다. 프로그램 내의 공격성 여부에 관하여서는 Huesmann과 그의 동료들(2003)의 텔레비전 및 영화의 공격성 평정 척도(Television and Movie Violence Rating)를 수정하여 사용하였다.

위의 도구들을 이용하여 각 프로그램은 대상 시청자(아동용-일반용), 프로그램 목적(정보용-오락용) 및 공격성 여부(공격적-비공격적)가 코딩되었다. 이 같은 코딩 과정은 두 차례의 훈련을 거친 두 명의 평정자에 의해 진행되었으며, 본 연구 참여자들에게서 보고되지 않은 49개의 프로그램을 코딩한 평정자간 신뢰도는 대상 시청자가 .93, 프로그램 목적이 .91, 및 공격성 여부가 .96이었다.

(2) 프로그램 유형

위의 세 수준에 따라서 아동들이 시청한 프로그램은 총 8개의 유형으로 범주화되었다. 즉, 아동용/정보용/비공격적 프로그램, 아동용/오락용/비공격적 프로그램, 아동용/정보용/공격적 프로그램, 아동용/오락용/공격적 프로그램, 일반용/

정보용/비공격적 프로그램, 일반용/오락용/비공격적 프로그램, 일반용/정보용/공격적 프로그램, 일반용/오락용/공격적 프로그램이 가능하였는데, 본 연구에서는 아동용/정보용/공격적 프로그램과 일반용/정보용/공격적 프로그램에 해당하는 프로그램은 보고되지 않았으므로, 총 6개의 프로그램 유형만을 아동들이 시청한 것으로 나타났다. 이에 본 연구에서 사용된 프로그램 유형 및 국내에도 알려진 각 프로그램의 대표적인 예는 다음과 같다.

- ① 유형 1 : 아동용/정보용/비공격적 프로그램 : 세서미 스트리트, 텔레토비
- ② 유형 2 : 아동용/오락용/비공격적 프로그램 : 메리 포핀스, 오즈의 마법사
- ③ 유형 3 : 아동용/오락용/공격적 프로그램 : 라이온 킹, 미녀와 야수, 해리포터, 파워 레인저, 포켓몬
- ④ 유형 4 : 일반용/정보용/비공격적 프로그램 : 동물의 왕국, 제퍼디(Jeopardy : 퀴즈 프로그램), 에머릴 쇼(Emeril Live : 요리 프로그램)
- ⑤ 유형 5 : 일반용/오락용/비공격적 프로그램 : 코스비 쇼, 내겐 너무 가벼운 그녀
- ⑥ 유형 6 : 일반용/오락용/공격적 프로그램 : 스타워즈, жу라기 공원

(3) 수량화

아동의 일차 양육자는 부모 대상 질문지 보고를 실시한 당일로부터 전 일주일 동안 참여 아동이 집에서 시청한 텔레비전, 비디오 및 DVD의 이름과 각 프로그램별 시청 횟수를 보고하였다. 본 연구에서는 일차 양육자들로부터 총 162개의 텔레비전 프로그램과 340개의 비디오/DVD가 보고되었다. 연구자는 보고된 각 프로그램의 상영시간을 조사한 후, 한 아동이 각 프로그램별로 시

청한 총 시간을 분 단위로 합산하였다. 동시에 2명의 평정자가 코딩안을 이용하여 각 프로그램이 해당하는 프로그램 유형을 결정하였다. 마지막으로, 각 아동별로 그들이 시청한 6가지의 프로그램 유형별 시청 시간이 분 단위로 계산되었다.

이와 같이 수량화된 아동의 프로그램별 시청량은 분석시 원자료의 변환이 이루어졌다. 미디어 시청량의 경우 0을 중심으로 분포된 비정규 분포로서, 정규분포 정도의 척도인 statistics of skewness 수치가 매우 컸다(유형 1=1.31, 유형 2=2.16, 유형 3=1.67, 유형 4=4.28, 유형 5=3.79, 유형 6=4.08). 이 같은 이유로 미디어시청 변인은 원자료의 square root transformation을 실시하여 그 분포를 정규화하였다.

4) 상상놀이성

아동들의 상상놀이성은 Barnett(1990)의 놀이성 척도(playfulness scale)를 수정·보완하여 사용하였다. 원 도구의 수정 및 보완은 크게 두 부분으로 나뉜다. 첫째로, Barnett의 원 척도는 아동의 전반적인 놀이상황에서의 놀이성을 평가하도록 개발되었으므로 원 문항들은 상상놀이 상황에서의 놀이성을 평가하도록 수정되었다. 예를 들어 “놀이 중에 신체적으로 활발하게 움직인다”는 원 문항은 “상상놀이 중에 신체적으로 활발하게 움직인다”는 문항으로 수정되어 한차례의 사전 조사를 마친 후 사용되었다.

또 다른 수정은 자료가 수집된 이후에 탐색적 요인 분석을 실시하여 이루어졌다. Barnett의 놀이성 척도는 5점 척도의 총 23개 문항으로서, 신체적 자발성(physical spontaneity), 사회적 자발성(social spontaneity), 인지적 자발성(cognitive spontaneity), 즐거움의 표현(manifest joy), 유머 감각(sense of humor)의 총 5개의 요인으로 구성되어 있다. 본 연구의 경우 원 문항들이 수정되었

으며 자료 수집의 대상 또한 달라졌으므로, 본 연구의 참여자를 대상으로 주성분 분석(principal component analysis)을 이용한 요인 분석을 실시하였다. 그 결과 본 연구에서 또한 원 Barnett의 도구와 마찬가지로 5개의 요인이 추출되었다.

그러나 총 23개의 문항들 중 4개의 문항(1번 : 상상놀이 중에 움직임이 대체적으로 협응이 잘된다, 6번 : 다른 아동과 함께 상상놀이를 시작한다, 13 : 상상놀이 도중 열성적임을 보여 준다, 18번 : 상상놀이를 하는 동안 노래를 부르거나 이야기를 한다)은 요인적재값이 낮았으며(문항 1=.51, 문항 6=.47, 문항 13=.48, 문항 18=.42), 사회적 자발성에 관한 “다른 아동과 상상놀이를 할 때 주도적인 역할을 한다”는 9번 문항은 다른 요인인 인지적 자발성의 요인으로 추출되었다(요인적재값=.80). 이에 본 연구에서는 요인적재량이 낮은 4개의 문항은 분석에서 제외되고, 9번 문항은 인지적 자발성에 관한 문항으로 간주되어 총 19개의 문항이 본 연구를 위하여 사용되었다.

이와 같이 수정 보완된 상상놀이성 도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's alpha를 이용하여 내적 합치도를 산출한 결과, 전체 19개 문항에 대해서는 .93, 신체적 자발성은 .90, 사회적 자발성은 .89, 인지적 자발성은 .89, 즐거움의 표현은 .86, 유머 감각은 .90이었다.

3. 연구 절차

놀이성의 원 도구를 상상놀이성을 측정하기 위한 도구로 수정하기 위해 본 연구대상이 아닌 25명의 대학 부설 유치원의 실습교사를 대상으로 1차 예비조사를 하였다. 이를 통해 원 도구가 상상놀이시의 아동의 놀이성을 측정하기에 무리가 없다고 결정하였으며, 원 도구에 쓰인 단어들

중 몇몇 어렵다고 보고된 단어들을 쉬운 동의어로 대체하였다.

부모 대상 질문지의 적절성을 알아보기 위하여 본 연구 대상이 아닌 18명의 3-5세 아동의 부모를 대상으로 2차 예비조사를 실시하였다. 이 결과 아동들이 시청한 텔레비전 프로그램을 보고하는 데에는 큰 무리가 없었으나, 비디오 및 DVD의 경우 동일한 제목을 가진 시리즈물인 경우 각각의 소재목 없이 보고되는 경우가 빈번하였다. 이에 질문지에 제목 및 소재목을 모두 표시하도록 요청하는 설명이 질문지에 추가되었다.

본 연구의 자료는 다음과 같은 일련의 절차를 통해 지난 2004년 1월 17일에서 4월 3일 사이에 수집되었다. 먼저, 미국 미시간 중부 3개의 카운티에 소재하는 기관들 중 주정부에 등록된 유아원, 공립학교 및 탁아시설 명부를 입수하였다. 보다 많은 참여 가정을 효과적으로 선별하기 위하여 규모가 큰 기관을 우선적으로 대상으로 하고자 3-5세 아동 100명 이상을 위한 서비스를 제공하는 25개의 기관을 1차 선정하였다. 이들 1차 선정 기관의 기관장을 연구자가 개별 면접하여 7개 기관에서는 연구 불참 의사를, 총 18개 기관으로부터 본 연구에 참여할 것을 수락받았다. 이 중 3개 기관은 연구자의 판단에 따라서 참여 대상에서 제외되었는데, 상상놀이를 장려하지 않는 몬테소리 유아원과 하루 일과에 미디어 시청이 포함된 기관 및 실외놀이장이 없는 기관 각각 한군데씩이었다. 이로써 총 15개 기관이 2차 선정되었다.

다음으로 15개의 참여 기관에 일차 양육자를 대상으로 하는 부모 대상 질문지가 3-5세 아동 가정에 1,021부 배부되었으며, 이 중 239부의 질문지가 회수되어 총 22.63%의 응답률을 보였다. 회수된 질문지에 아동들의 미디어 시청 및 그 외의 생태학적 변인들의 보고되었는데, 응답자는 대부분이 아동의 어머니였으며, 아버지가 응답

한 경우가 8가정, 할머니가 응답한 가정이 2가정, 그리고 위탁모인 경우가 2가정이었다.

마지막으로 부모 대상 질문지 보고에 참여한 239가정의 아동을 담당하는 43명의 주교사가 아동의 상상놀이 중의 놀이성을 평정하였다. 239개의 응답 중 37부는 본 연구에서 제외되어, 최종적으로 202명의 참여 아동에 관한 일차 양육자 및 주교사의 보고가 본 연구에서 사용되었다. 제외된 질문지는 직업 명망도의 측정이 불가능한 학생 부모 가족과, 질문지에 누락되거나 부적절한 답변이 있는 경우였다.

본 조사가 실시된 후 프로그램 유형의 조작적 정의 및 코딩 방법을 명확히 하기 위하여 본 연구에서 보고된 프로그램 아닌 다른 프로그램을 이용하여 세 차례에 걸친 평정자 훈련을 실시하였다. 두 명의 평정자를 대상으로 두 차례의 훈련을 통해 범주별 조작적 정의를 구체화하였으며, 수정된 코딩안을 이용하여 평정자 훈련 및 코딩을 실시하여 평정자간 신뢰도를 산출하였다.

4. 분석 방법

자료를 분석하기 위한 방법으로, 먼저 각 변인들의 기술적 통계치와 Pearson의 적률상관계수를 산출하여 일반적인 경향을 살펴본 후 위계적 회귀분석을 이용하여 각 변인이 아동의 상상놀이성에 대한 설명력을 알아보았다.

Ⅲ. 결과 및 해석

1. 측정 변인의 일반적 경향

본 연구에서 측정된 측정 변인들의 평균 및 표준편차를 포함한 기술적인 통계치와 변인간의

<표 1> 아동들의 미디어 시청 변인 및 상상놀이성과 생태학적 변인들간의 상관계수 (N=202)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	평균	표준편차
1.연령	1.00																		52.22	8.03
2.성별 ¹⁾	.03	1.00																	.49	0.50
3.출생 순위	-.03	.03	1.00																1.67	1.03
4.수입 ²⁾	-.15*	-.11	-.02	1.00															.00	1.00
5.학력	-.17**	.01	-.18**	.51**	1.00														16.79	3.54
6.직업	-.17*	.02	-.13	.58**	.67**	1.00													64.95	22.76
7.유형 1 시청량 ³⁾	-.14*	-.03	.14*	.01	.02	.03	1.00												17.75	9.07
8.유형 2 시청량 ³⁾	.08	-.02	.05	-.24**	-.32**	-.24**	-.04	1.00											11.07	8.07
9.유형 3 시청량 ³⁾	-.04	-.08	.09	.00	-.07	-.11	.07	.25**	1.00										13.42	9.65
10.유형 4 시청량 ³⁾	.10	-.11	-.01	.00	.01	-.02	-.02	-.17*	.16*	1.00									2.04	4.91
11.유형 5 시청량 ³⁾	.11	.05	.17**	-.19**	-.18**	-.28**	.00	.21**	.24**	.13	1.00								2.67	5.70
12.유형 6 시청량 ³⁾	.21**	-.11	.07	-.18**	-.11	-.16*	-.09	.08	.14*	.28**	.21**	1.00							1.73	4.60
13.신체적 자발성	.17*	-.15*	.02	-.13	-.15*	-.15*	-.03	.11	.14*	.09	.13	.19**	1.00						10.82	3.02
14.사회적 자발성	.16*	.19**	.10	-.05	.01	-.01	-.07	.07	.07	.01	.11	.02	.24**	1.00					10.85	2.91
15.인지적 자발성	.38**	.12	.04	-.13	-.15*	-.08	-.09	.06	-.03	.02	.05	.09	.50**	.36**	1.00				13.35	4.13
16.즐거움의 표현	.23**	.09	.03	-.16*	-.19**	-.13	-.03	.05	.02	.09	.11	.15*	.55**	.38**	.62**	1.00			19.17	4.17
17.유머 감각	.26**	-.09	.06	-.08	-.16*	-.11	-.03	.02	.08	.02	.15*	.22**	.57**	.24**	.63**	.60**	1.00		14.41	5.31
18.놀이성 총점	.32**	.04	.07	-.15*	-.18**	-.13	-.06	.08	.07	.06	.15*	.18**	.73**	.54**	.83**	.82**	.83**	1.00	79.06	16.61

1) 남아=0, 여아=1, 2) Z점수, 3) square root transformation을 이용하여 변환된 변인.

* $p < .05$ ** $p < .01$

상관계수를 살펴본 결과는 <표 1>과 같다.

먼저 생태학적 요인들과 상상놀이성과의 관계를 보면, 아동특성 변인들 중 연령만이 상상놀이의 요인들과 유의한 정적 상관을 보였다. 또한 사회경제적 계층 변인들은 전반적으로 상상놀이성과 부적인 상관을 보였다. 한편 아동들의 미디어 시청과 아동의 상상놀이성간의 상관을 보면, 유형 5와 유형 6만이 상상놀이성의 요인들과 부분적으로 정적인 상관을 보였을 뿐 대부분의 상관이 유의하지 않았다.

프로그램 유형별 시청량간의 상관관계를 보면, 유형 1의 시청량은 다른 프로그램 유형들간의 상관이 유의하지 않은 반면, 그 밖의 다섯 유

형의 프로그램은 서로 의미있게 상관이 있는 것으로 밝혀졌다. 즉, 아동의 시청 실체는 유형 1을 제외하고는 프로그램의 유형에 상관없이 비교적 비슷한 행동 양식을 보임을 알 수 있다.

한편 상상놀이성은 다섯 개의 하위 요인들간의 상관이 모두 유의한 것으로 나타났으며, 특히 각 요인들과 상상놀이성 총점간의 상관은 매우 높은 것으로 나타나, 각 요인들은 상상놀이성이라는 구인을 잘 나타는 것으로 밝혀졌다.

2. 아동들의 미디어 시청 현황

아동의 프로그램 유형별 미디어 시청량을 살

〈표 2〉 아동의 프로그램 유형 및 매체 별 시청 평균 및 표준편차

	아 동 용		일 반 용	
	정 보 용	일 반 용	정 보 용	일 반 용
텔레비전	322.04 (275.51)	90.26 (172.72)	26.14 (82.95)	24.95 (67.33)
비디오/DVD	비공격적 74.90 (158.56)	97.02 (122.28)	2.04 (20.26)	14.49 (57.72)
전체	396.94 (335.60)	187.28 (223.91)	8.18 (85.07)	39.44 (101.42)
텔레비전		36.64 (85.13)		.89 (9.42)
비디오/DVD	공격적	236.25 (279.01)		23.13 (76.54)
전체		272.88 (304.37)		24.02 (76.85)

1) 단위는 분임. 2) 괄호안의 수치는 표준편차임.

펴보기 위하여 평균 및 표준편차를 포함한 기술적인 통계치를 살펴본 결과는 <표 2>에 제시한 바와 같다. 본 연구에 참여한 미국 아동들의 일주일간 평균 미디어 시청량은 텔레비전, 비디오 및 DVD를 모두 포함하여 950.59분(SD=622.402분)이었다. 이를 미디어 매체별로 보면, 텔레비전은 평균 500.03분(SD=349.59분)을 시청하였으며, 비디오 또는 DVD를 시청한 평균시간은 449.68분(SD=408.57분)으로, 텔레비전의 시청량이 비디오와 DVD를 시청한 시간보다 조금 더 많은 것으로 나타났다.

아동들의 미디어 시청을 프로그램 유형별로 살펴보면, 유형 1에 해당하는 프로그램(아동용/정보용/비공격적 프로그램)의 시청량이 가장 높았으며, 다음으로는 유형 3(아동용/오락용/공격적 프로그램) 및 유형 2(아동용/오락용/비공격적 프로그램)의 순으로 나타났다. 한편 일반 시청자를 대상으로 제작된 유형 4(일반용/정보용/비공격적 프로그램), 유형 5(일반용/오락용/비공격적 프로그램), 유형 6(일반용/오락용/공격적 프로그램)에 해당하는 프로그램은 아동용으로 제작된 프로그램에 비해 시청량에 비해 월등히 낮게 나타났다. 이는 아동들이 전반적으로 아동용으로 제작된 프로그램을 즐겨 봄을 알 수 있다.

특히 <표 2>에서 보는 바와 같이 표준편차가

매우 큰 것으로 밝혀졌으며, 특히 가장 높은 빈도수를 나타내는 최빈치(mode)의 경우 전체 시청량 뿐 아니라 여섯 가지 프로그램 유형 모두 0분으로 나타났다. 즉, 아동의 미디어 시청은 개인차가 매우 크고, 0을 중심으로 집중된 부적 비대칭 분포(negatively skewed distribution)를 보임을 알 수 있다.

3. 위계적 회귀 분석

아동들이 시청하는 미디어 및 아동특성 변인과 사회경제적 계층 변인이 아동의 상상놀이성에 어떠한 설명력을 갖는지를 알아보기 위해 위계적 회귀분석을 실시하였다. 이로써 각각의 예측 변인이 상상놀이성 총점 및 각각의 요인에 미치는 고유한 설명력과 전체 모델에서 어떤 변수가 종속변인에 가장 많은 설명력을 갖는지를 확인하였다.

<표 3>에서 보는 바와 같이, 예측 변인들의 개념적 모델에 따라 타 변인으로부터 영향을 받지 않는 아동특성 변인을 단계 1에 투입하였으며, 단계 2에서는 사회경제적 계층 변인을, 그리고 단계 3에서는 본 연구의 주요 관심 변인인 미디어 시청 변인을 프로그램 유형별로 각각 투입하였다.

〈표 3〉 상상놀이성 예측 변인들의 위계적 회귀분석

예 측 변 인	신체적 자발성			사회적 자발성			인지적 자발성		
	단계 1	단계 2	단계 3	단계 1	단계 2	단계 3	단계 1	단계 2	단계 3
연령	.18**	.15*	.13	.16*	.17*	.16*	.38**	.36**	.36**
성별 ¹⁾	-.15*	-.16*	-.14*	.18**	.17**	.17*	.11	.10	.10
출생 순위	.03	.01	-.01	.10	.11	.11	.05	.04	.05
수입 ²⁾		-.07	-.06		-.05	-.05		-.07	-.07
학력		-.07	-.07		.07	.08		-.13	-.13
직업		-.02	.01		.01	.04		.11	.11
유형 1 시청량 ³⁾			-.01			-.07			-.04
유형 2 시청량 ³⁾			.03			.05			.00
유형 3 시청량 ³⁾			.10			.07			.00
유형 4 시청량 ³⁾			.01			.01			.00
유형 5 시청량 ³⁾			.04			.06			-.01
유형 6 시청량 ³⁾			.10			-.03			.01
F	3.76**	2.57**	1.83*	4.96**	2.59*	1.59	12.39**	6.73**	3.30**
R Square	.05	.07	.10	.07	.07	.09	.16	.17	0.17
R Square Change		.02	.03		.00	.02		.01	0.00

예 측 변 인	즐거움의 표현			유머감각			놀이성 총점		
	단계 1	단계 2	단계 3	단계 1	단계 2	단계 3	단계 1	단계 2	단계 3
연령	.23**	.20**	.17**	.27**	.25**	.23**	.32**	.30**	.28**
성별 ¹⁾	.08	.07	.09	-.11	-.10	-.10	.03	.03	.04
출생 순위	.03	.01	.00	.07	.05	.02	.08	.06	.04
수입 ²⁾		-.08	-.06		-.01	.01		-.07	-.06
학력		-.15	-.17		-.12	-.15		-.11	-.12
직업		.06	.07		.03	.07		.05	.08
유형 1 시청량 ³⁾			.00			.00			-.03
유형 2 시청량 ³⁾			-.02			-.10			-.01
유형 3 시청량 ³⁾			.01			.07			.06
유형 4 시청량 ³⁾			.05			-.09			.00
유형 5 시청량 ³⁾			.04			.10			.07
유형 6 시청량 ³⁾			.08			.15			.08
F	4.21**	3.10**	1.79*	6.02**	3.37**	2.45*	8.21**	4.70**	2.68**
R Square	.06	.09	.10	.08	.09	.13	.11	.13	.15
R Square Change		.03	.01		.01	.04		.02	.02

1) 남아=0, 여아=1, 2) Z 점수, 3) square root transformation을 이용해 변환된 점수.

* $p < .05$ ** $p < .01$

1) 아동특성 변인과 상상놀이성 아동특성 변인인 아동의 연령·성별 및 출생 순위가 상상놀이에 미치는 영향을 살펴보면, 단계 1에서의 R^2 값은 신체적 자발성의 경우 .05, 사

회적 자발성 .07, 인지적 자발성 .16, 즐거움의 표현 .06, 유머감각 .08, 상상놀이성의 총점이 .11 이었다. 이 같은 결과는 아동특성 변인들의 상상 놀이성에 대한 예측력이 적게는 5%(신체적 자

발성)에서 많게는 16%(인지적 자발성) 정도라는 것을 말해주는 것이다.

각 아동특성 변인별 영향력을 보면, 세 가지의 아동 변인들 중 아동의 연령은 상상놀이성 총점 뿐 아니라 다섯 개의 각 요인에 모두 정적으로 유의한 것으로 나타나 아동의 연령이 높을수록 그들의 상상놀이가 보다 놀이성을 보이는 것으로 밝혀졌다. 한편 아동의 성별은 상상놀이성의 두 요인에만 유의한 영향을 미쳐, 신체적 자발성은 남아가($B=-.14, p=.05$), 사회적 자발성은 여아($B=.18, p=.01$)가 유의하게 높았다. 반면에 출생 순위는 아동의 상상놀이의 질에 유의한 영향을 미치지 않았다.

2) 사회경제적 계층 변인과 상상놀이성

사회경제적 계층 변인인 부모의 수입·학력 및 직업이 단계 2에서 투입되었다. 상상놀이성의 요인별 사회경제적 계층 변인의 설명력은 전혀 없거나(사회적 자발성), 많은 경우 2%(신체적 자발성)에 불과하여, 이들 변인의 투입으로 인한 상상놀이성의 전체 설명력은 유의하게 증가하지 않은 것으로 나타났다. 또한 각각의 사회경제적 계층의 변인들의 영향에서 또한 세 변인들 중 통계적으로 유의하게 상상놀이성 요인들을 예측하는 변인은 없었다.

3) 프로그램 유형에 따른 상상놀이성

단계 3에서는 아동의 미디어 시청 변인이 추가로 투입되었다. 여섯 가지 유형별 시청량 변인은 그 설명력에서 사회경제적 계층 변인과 마찬가지로 어떠한 설명력도 추가하지 않았거나(인지적 자발성), 많은 경우 4%(유머 감각)에 불과하여 통계적으로 유의하지 않았다. 또한 각각의 프로그램 유형별 영향력을 살펴보면, 다섯 개의 변인들 중 상상놀이성 요인들을 유의하게 예측

하는 변인은 없었다.

이상에서 본 바와 같이 전체 회귀모델에서 볼 때 아동의 상상놀이성은 미디어 시청이나 사회경제적 계층에는 영향을 받지 않으며, 아동 자신의 특성, 특히 연령과 성별에 영향을 받는다는 것을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 아동의 미디어 시청이 상상놀이의 질에 미치는 영향을 관련된 선행 연구를 토대로 선정된 제 생태학적 변인들의 영향과 함께 알아보고자 하였다. 이를 위해 먼저 아동들의 미디어 시청 실태를 프로그램 유형별로 살펴보았으며, 아동특성 변인과 사회경제적 계층 변인을 고려하여 프로그램 유형별 시청량의 상상놀이성에 대한 예측력을 살펴보았다.

먼저 아동들 미디어 시청의 실체를 살펴보면, 자료가 수집된 일주일 동안 약 960분 가량의 텔레비전, 비디오 및 DVD를 시청하는 것으로 나타났다. 이를 일일 시청량으로 환산하여 보면, 미국 아동들의 경우 하루에 약 2시간 이상 미디어를 이용하는 것으로 나타났다. 즉, 아동들은 일반적으로 전문가들이 권장하는 일일 30분 정도의 시청량보다 훨씬 많은 시간을 미디어 시청에 할애하는 것으로 밝혀졌다. 특히 이러한 시청량의 절반 정도가 비디오와 DVD인 것으로 나타나, 전통적으로 미디어 시청 연구에 주된 관심이었던 텔레비전 뿐 아니라 비디오 및 DVD에 관한 연구가 보다 더 요구됨을 알 수 있다.

전체 시청량에 이어서 프로그램 유형별로 살펴보면, 아동들이 시청하는 대부분의 프로그램은 아동용으로 제작된 프로그램이며, 일반 시청

자들을 위하여 제작된 프로그램을 시청하는 경우는 전체 시청의 10%에 못 미치는 것으로 나타났다. 따라서 이 시기의 아동들이 가장 선호하는 아동용 프로그램을 보다 높은 질의 프로그램으로 개발하고 제작·보급하는 것이 중요함을 생각해볼 수 있다.

아동특성 변인들의 경우, 연령이 상상놀이성을 설명하는 가장 중요한 변인으로 나타났으며, 아동의 성별 또한 부분적으로 상상놀이성에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 반면에 아동의 출생 순위는 유의한 예측 변인이 아닌 것으로 밝혀졌다. 즉, 아동의 나이가 많을수록 놀이성의 점수가 높아 신체적·사회적·인지적·정서적으로 보다 질적인 놀이를 보였으며, 남아의 상상놀이의 경우 여아보다 신체적으로 더 활동적인 반면 여아의 상상놀이는 남아보다 더 사회적이었다. 이 같은 결과는 연령·성별·성격·인지 능력 등의 아동특성 변인들과 놀이성과의 관계를 연구한 선행연구들(Barnett & Kleiber, 1982, 1984)과 일관된 결과로서, 놀이성이 그들이 정의한 바와 같이 심리적인 성향(predisposition)으로서 이해될 수 있는 구인임을 시사한다.

한편, 수입·교육 수준 및 직업으로 대표되는 사회경제적 특성 변인에 따른 상상놀이성은 주목할 만한 차이를 보이지 않았다. 이는 Smilansky (1968)의 사회극적 놀이에 관한 전통적인 연구 이후 지속적으로 저소득층 아동의 상상놀이 수준이 낮음을 밝힌 연구 결과들(Griffing, 1980; Rubin, Maioni, & Hornung, 1976; Udwin & Shmukler, 1981)과는 일관되지 않는 것이다. 그러나 최근에 들어서서 서구 사회에서는 저소득층을 아동의 놀이 환경 면에서 열악한 계층이라고 이해하기 보다는, 중산층 중심의 주류 계층과 문화적으로 다른 계층이거나 저소득층을 주로 구성하고 있는 소수 인종으로 구성된 계층으로서 이해하고

자 하는 논의가 대두되어 오고 있다(Johnson 등, 1999; Rettig, 1995; Riojas-Cortez, 2000; Yawkey & Alvarez, 1984). 이와 같은 견해에서 볼 때, 본 연구의 결과는 이러한 최근의 경향을 지지하는 결과로서 이해할 수 있다.

본 연구의 주관심인 미디어 시청 변인들 또한 아동의 상상놀이성을 유의하게 예측하지 못했다. 즉, 아동의 상상놀이 중의 놀이성은 그들이 시청하는 프로그램 유형과는 상관이 없었다. 이 같은 결과를 아동들의 미디어 시청 연구에서 관심의 초점이 되어 온 아동용 교육 프로그램과 공격적인 프로그램을 중심으로 논의하여 보면 다음과 같다.

먼저 아동들을 위해 제작된 교육용 프로그램인 유형 1 프로그램에 관한 본 연구의 결과는 이들 프로그램이 아동 발달에 미치는 긍정적인 효과를 밝힌 연구들(우회정, 1989; Singer & Singer, 1994; Singer & Singer, 2001; Zill, Davies & Daly, 1994)과는 일관되지 않는 흥미로운 결과이다. 긍정적 영향을 밝힌 이들 연구의 경우 대부분 언어·수리·친사회적 행동 등을 직접적으로 교수하는 프로그램이 아동의 행동 변화에 미치는 단기적이고 직접적인 효과를 중심으로 하였다. 본 연구의 결과는 미디어를 시청함으로써 습득된 정보나 행동의 긍정적인 변화가 비록 단기적으로는 구체적인 아동의 행동 발달에 나타날 수 있으나, 비교적 쉽게 소멸되거나 아동의 상상놀이 중에 반영될 정도로 완전히 내면화된 것이 아닌 것으로 해석될 수 있다.

이 같은 결과는 또한 본 연구의 연구 방법과 관련하여 논의될 수 있다. 본 연구에서는 교육용 프로그램의 시청량을 아동이 시청한 프로그램의 시청 횟수와 상영 시간을 이용하여 분 단위로 합산하였는데, 이는 아동이 각 프로그램을 처음부터 끝까지 다 시청한 것을 가정한 것이므로 실제

시청량과는 차이가 있을 수 있다. 이에 아동들이 유형 1 프로그램의 실제 시청량을 보다 정확하게 측정하였을 때 이들 프로그램의 효과에 관한 결과가 달라질 수 있음을 생각해 볼 수 있다.

한편, 유형 3과 유형 6에 해당하는 공격적인 프로그램들 또한 교육용 프로그램과 더불어 지속적으로 관심의 초점이 되어 온 프로그램들로서, 본 연구에서 이들 프로그램의 시청은 상상놀이성을 의미 있게 예측하지 못했다. 즉, 그간 아동들의 미디어 시청에서 오랜 논란이 되어왔음에도 불구하고, 공격적인 프로그램의 시청은 상상놀이의 질에 주목할 만한 영향을 미치지 않았다. 이러한 결과에 대하여 가능한 해석을 해보면 다음과 같다.

먼저, 소위 액션 어드벤처물로 불리는 유형 3과 유형 6 프로그램이 아동의 상상놀이성을 저해할 것이라고 가정하는 것은, 이를 시청한 아동들이 이들 프로그램에서 특징적으로 반복되는 액션 장면을 상상놀이 중에 보인다는 것이다. 결과적으로 아동들이 공격적인 프로그램을 많이 볼수록, 그들의 상상놀이는 반복적이고, 비창의적이며, 공격적이고, 높은 흥분 상태의 질 낮은 놀이가 된다는 것이다(Kostelnik, Whiren, & Stein, 1986). 이러한 가정에도 불구하고 공격적 프로그램의 시청이 유의한 영향을 미치지 않았다는 결과는 본 연구에서 사용된 상상놀이성 측정 방법에서 논의해 볼 수 있다. King(1982)은 유치원 상황에서 볼 수 있는 놀이를 교사 주도로 계획 및 실행되는 활동 중심의 도구적 놀이(*instrumental play*), 아동 스스로 자발적으로 주도하는 실제 놀이(*real play*), 그리고 학교 상황에서는 허락되지 않기 때문에 교사들의 눈을 피해서 일어나는 장난치기, 놀리기 등의 금지된 놀이(*illicit play*)의 세 가지로 분류하였다. 공격적인 놀이 행동이 일반적으로 금지되는 유아교육 현장의 실제를 고

려해 볼 때, 유형 3과 유형 6 프로그램을 보고 이를 상상놀이 중에 표현하는 경우는 교사에게는 실제 놀이가 아닌 금지된 놀이로 지각될 수 있음을 생각해 볼 수 있다. 본 연구에서 아동의 상상놀이성은 교사의 평정으로 측정되었는데, 교사들은 아동들의 상상놀이성을 평정할 때 실제 놀이와 도구적 놀이를 중심으로 평정하고, 공격적인 프로그램 시청에 영향을 받은 아동의 상상놀이는 금지된 놀이로 간주하여 평정에 포함하지 않았을 수 있다. 그러므로 교사 이외에 보다 다양한 관찰자가 상상놀이성 측정하는 경우 유형 3 및 유형 6 프로그램의 시청량과 상상놀이성의 관계가 달라질 수 있음을 생각해 볼 수 있다.

놀이감을 포함한 놀이 맥락 또한 논의의 여지가 있다. Shin(2001)의 보고에 따르면, 아동들이 상상놀이 중에 자신들이 시청한 것이 가장 빈번하게 나타내는 경우는 주로 미디어와 관련되어 상품화된 장난감이 있는 놀이 상황이었다. 대부분의 유아교육 현장에서는 상품화된 캐릭터 중심의 장난감 보다는 교구 중심의 놀이감이 제시되는 점을 고려해 볼 때, 아동의 상상놀이성에 미치는 미디어의 영향은 교실 상황 뿐만 아니라 집에서 또한 관찰·측정되어야 한다고 판단된다.

결론적으로, 아동들의 미디어 시청은 실제로 그들의 생활에서 매우 큰 부분을 차지함에도 불구하고 유아교육 현장에서의 상상놀이의 질에서는 주목할 만한 영향을 미치지 못하는 것으로 볼 수 있다. 단, 본 연구의 결과는 미국 아동들을 대상으로 유아교육 현장에서의 상상놀이를 연구한 것이므로, 한국 아동을 대상으로 하여 가정에서의 상상놀이까지 확대할 때 미디어 시청이 아동의 상상놀이에 미치는 영향을 보다 잘 이해할 수 있을 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 양영희(1992). 유치원 아동의 VTR 시청과 공격성 간의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 우희정(1989). 취학전 아동의 친사회적 행동에 미치는 TV 및 언어적 훈련의 효과. 고려대학교 석사학위 청구논문.
- 유애열(1994). 아동의 상상놀이와 교사개입에 관한 관찰연구. 연세대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 정미라 · 김지영 · 김희진 · 문혁준 · 박선희 · 박정선 · 이경우 · 이춘자 · 이현옥 · 조경자(2002). *어린이와 멀티미디어*. 서울 : 이화여자대학교 출판부.
- Anderson, D. R., Huston, A. C., Schmitt, K. L., Linebarger, D. L., & Wright, J. C.(2001). Early childhood visual media uses and adolescent behavior. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(No. 1, Serial No. 264). Boston, MA : Blackwell.
- Barnett, L. A.(1990). Playfulness : Definition, design, and measurement. *Play & Culture*, 3, 319-336.
- Barnett, L. A., & Kleiber, D. A.(1982). Concomitant of playfulness in early childhood : Cognitive abilities and gender. *Journal of Genetic Psychology*, 141, 115-127.
- Barnett, L. A., & Kleiber, D. A.(1984). Playfulness and the early play environment. *Journal of Genetic Psychology*, 144, 153-164.
- Bergen, D.(1987). Stages of play development. In D. Bergen(Ed.), *Play : As a medium for learning and development*(pp. 49-66). Portsmouth, NH : Heinemann.
- Bronfenbrenner, U.(1979). *The ecology of human development*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Duncan, O. D.(1961). A socioeconomic index for all occupations. In A. J. Reiss(Ed.), *Occupations and social status*(pp. 109-138). New York : The Free Press of Glencoe.
- Funk, J.(2001). *The effects of video games on Youth*. Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Research in Child Development, Minneapolis, MN.
- Greenfield, P., & Beagles-Roos, J.(1988). Radio vs. television : Their cognitive impact on children of different socioeconomic and ethnic groups. *Journal of Communication*, 38(2), 71-92.
- Griffing, P.(1980). The relationship between socioeconomic status and sociodramatic play among Black kindergarten children. *Genetic Psychological Monographs*, 101, 3-34.
- Hearold, S.(1986). A synthesis of 1043 effects of television on social behavior. In G. Comstock (Ed.), *Public communication and behavior*(Vol. 1, pp. 65-130). Orlando, FL : Academic Press.
- Honig, A. S., Fitzgerald, H. E., & Brophy-Herb, H. E. (eds.). (2001). *Infancy in America : Encyclopedia*. Santa Barbara, CA : ABC-CLIO, Inc.
- Huesmann, L. R., Moise-Titys, J., Podolski, C., & Eron, L. D.(2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood : 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221.
- Huston, A. C., & Wright, J. C.(1998). Television and informational and educational needs of children. *The Annals of the American Academy*, 557, 9-21.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D.(1999). *Play and early childhood development*(2nd ed.). New York : Longman.
- King, N. R.(1982). Children's play as a form of resistance in the classroom. *Journal of Education*, 164(3), 320-329.
- Kostelnik, M. J., Whiren, A. P., & Stein, L. C.(1986). Living with He-Man : Managing superhero fantasy play. *Young Children*, 41(4), 3-9.
- Leichter, H. J., Ahmed, D., Barrios, L., Bryce, J., Larsen,

- E., & Moe, L.(1985). Family contexts of television. *Educational Communication and Technology Journal*, 33, 53-67.
- Lemelle, A.(2002). The effects of the intersection of race, gender and educational class on occupational prestige. *Western Journal of Black Studies*, 26 (2), 89-98.
- Lieberman, J. N.(1977). *Playfulness : Its relationship to imagination and creativity*. New York : Academic Press.
- Luster, T., & Oh, S. M.(2001). Correlates of male adolescents carrying handguns among their peers. *Journal of Marriage and Family*, 63, 714-726.
- Morley, D.(1986). *Family television : Cultural power and domestic leisure*. London : Comedia.
- Paik, H., & Comstock, G.(1994). The effects of television violence on antisocial behavior : A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Rettig, M.(1995). Play and cultural diversity. *The Journal of Educational Issues of Language Minority Students*, 15, 93-102.
- Riojas-Cortez, M.(2000). Mexican American preschoolers create stories : Sociodramatic play in a dual language classroom. *Bilingual Research Journal*, 24 (3), 227-294.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M.(1976). Free play behaviors in middle- and lower-class preschoolers : Parten and Piaget Revisited. *Child Development*, 47, 414-419.
- Shin, N.(2001). *The effects of television on children's play*. Paper presented at the Association of Study Play. San Diego, CA.
- Singer, D. G., & Singer J. L.(2001). The popular media as educators and socializers of growing children. In D. G. Singer, & J. L., Singer(Eds.), *Handbook of children and the media*(pp. 1-6). Thousand Oaks, CA : Sage Publications, Inc.
- Singer, J. L.(1980). The power and limitations of television : A cognitive-affective analysis. In P. H. Tannenbaum(Ed.), *The entertainment functions of television*(pp. 31-65). New York : Lawrence Erlbaum.
- Singer, J. L., & Singer, D. G.(1981). *Television, imagination, and aggression : A study of preschoolers*. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum.
- Singer, J. L., & Singer, D. G.(1983). Psychologists look at television. *American Psychologist*, July, 826-834.
- Singer, J. L., & Singer, D. G.(1994). *Barney & Friends as education and entertainment : Phase 2. Can children learn through preschool exposure to Barney & Friends?* New Haven, CT : Yale University Family Television Research and Consultation.
- Singer, J. L., Singer, D. G., & Rapaczynski, W.(1984). Children's imagination as predicted by family patterns and visual media uses : A longitudinal study. *Genetic Psychology Monographs*, 110, 43-69.
- Smilansky, S.(1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York : Wiley.
- Udwin, O., & Shmukler, D.(1981). The influence of sociocultural, economics, and home background factors on children's ability to engage in imaginative play. *Developmental Psychology*, 17(1), 66-72.
- Valkenburg, P. M., Vooijs, M. W., & van der Voort, T. H. A.(1992). The influence of television on children's fantasy styles : A secondary analysis. *Imagination, Cognition & Personality*, 12(1), 55-67.
- Yawkey, T. D., & Alvarez, D. J.(1984). *Comparisons of free-play behaviors of Hispanic and Anglo*

middle class SES five year olds : The Pennsylvania State University(ERIC Document Reproduction Service No. ED 274460).

Zill, N., Davies, E., & Daly, M.(1994). *Viewing of Sesame Street by preschool children in the United States and its relationship to school readiness.*

Rockville, MD : Westat.

Zuckerman, D., Singer, D. G., & Singer, J. L.(1980). Visual media uses, children's reading and related classroom behavior. *Journal of Communication*, 30(1), 166-175.

2005년 6월 30일 투고 : 2005년 9월 5일 채택